ゲームカセットG・02

電子漫画塾

でんしまんがじゅく

DUNGEON DIVER

ダンジョンダイバー





とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

ご注意

■お使いになる前に、電子漫画塾本体の取扱説明書をお読みください。

■電子漫画塾を初めて使うときは、裏側の電池カバーを開けて、電池をセットしてください。
電池についての詳しい説明は、本体の取扱説明書の35ページにあります。

■マンガカセットを抜き差しするときは、必ず電源スイッチを切ってからにしてください。

もくじ

■解説編

■操作編

ダンジョンダイバーとは…

地球上には様々な謎がある。その謎を求めて冒険を繰り広げる命知らずのトレジャーハンターたち。



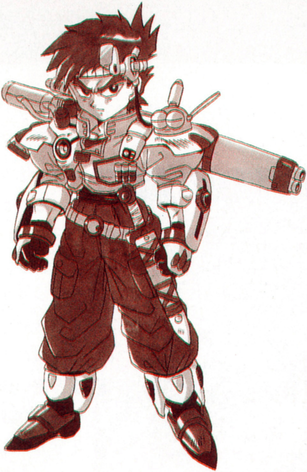
人々はその頂点に立つ者を畏敬の念をこめて「魔境に突入する者、ダンジョンダイバー」と呼んだ。
そして今、ダンジョンダイバーは地上最後の謎といわれる「時のピラミッド」に挑もうとしていた。
古来このピラミッドに入って生きて帰った者はおらず、「冒険者の墓場」とも呼ばれている恐怖の迷宮である。

しかし、今、ダイバーの手にはピラミッドの魔物に唯一ダメージを与えることのできる伝説の武器「アーツマグナム」がにぎられているのだ。



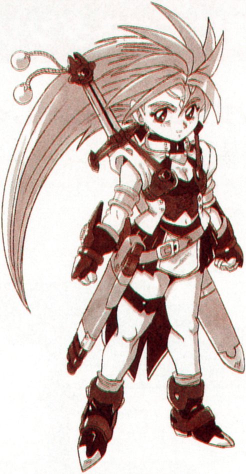
「アーツマグナム」それは射撃手のイマジネーションをエネルギーとする太古の銃である。しかもこの銃は進化すると言い伝えられており、その謎がこのピラミッドにかくされているというのだ!
この大いなる謎を求めてダイバーは冒険への第一歩を踏み出した。

ダイバー



年は若いが当代きっての「ダンジョンダイバー」であり、人々もいつのまにか彼を「ダイバー」と呼ぶようになった。彼にかつて解明されなかった謎はなく、自称、銃の腕は世界一である。

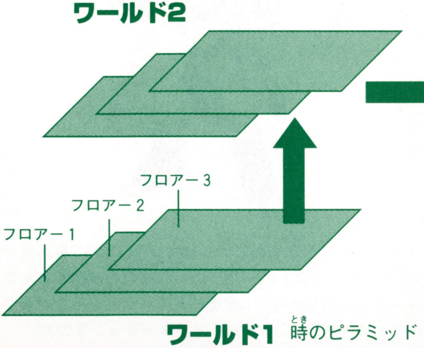
バディ



かわいさに気を取られていると痛い目にあう、男顔負けの「ダンジョンダイバー」だ。人一倍好奇心が強くどんなダンジョンも恐れない。彼女がダイバーとしてすぐれているのは、その飛び抜けたイマジネーションなのだ。

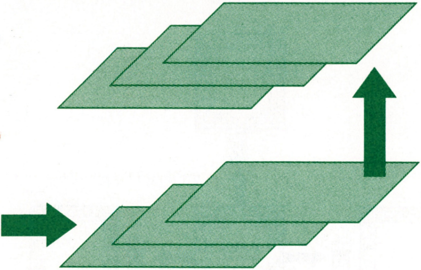
ダンジョン・ワールドのしくみ

固いレンガで築かれたダンジョン・ワールド。キミが命をあたえたダンジョンダイバーが、敵と戦いながら、ゴールへと向かう。



ワールド

ワールド4　最強のボスが戦士を待つ!

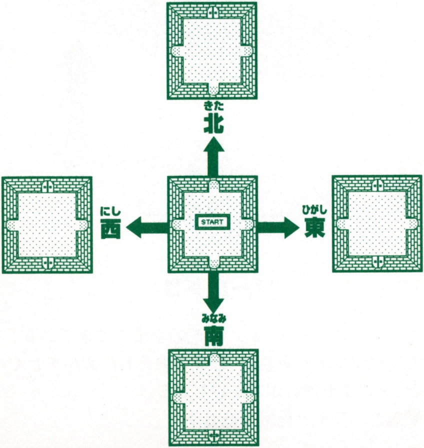


ワールド3

1つのフロアーは50～150個の部屋でできている。
3つのフロアーを進み、各フロアーのパズルをとくと、それぞれ敵のボスが現われる。
知恵とパワーと勇気で戦おう!

扉を開けてとなりの部屋へ

スタートの部屋から、東西南北４方向の通路のどれかを選んでとなりの部屋へと進む。



扉のしかけ

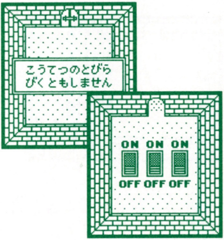
そのままでは開かない扉もある。ほかの通路をすすむか、アイテムを使って扉を開けるか、運命の別れみちだ。扉の向こう側には、恐ろしい敵が待ちうけているかも…。

カギがかかった扉



戦士がもっている
アイテムのひとつ
(カギ)で開く。

こうてつの扉

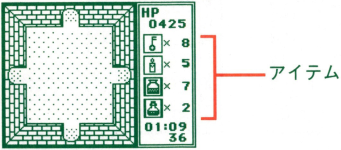


こうてつの扉があれば、どこかの部屋にスイッチがある。スイッチのON・OFFの組み合わせを正しく合わせると、開く。

おそろしい敵を倒してゴー

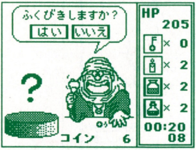
アイテムで危機脱出!

途中には、いろいろなワナがしかけられている。
アイテムを使って危機を脱出しよう。



- カギがかかった扉を開けるときに使う
- 暗やみの部屋を通るために使うロウソク
- 戦いで消耗したパワーを回復する水
- 毒攻撃をうけたときのための解毒剤

（カギ）と（ロウソク）は、どこかの部屋に落ちていることがある。見つけたら、ペンでタッチして、ひろっておこう。そのほかのアイテムは、（宝箱）に入っていたり、福引屋からもらえたり、敵との戦闘に勝利することで手にはいる。



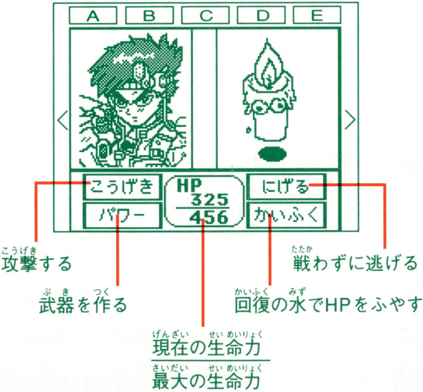
福引屋

下はアイテムの一例。ほかにもたくさんある。

- コイン ………………… 福引をするときに必要
- けんこうのアメ …… 戦士のHP（生命力）を高める
- ケプラーざい ………… 戦士のDP（防御力）を高める
- クイックドリンク … 戦士のSP（すばやさ）を高める

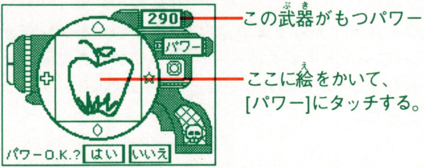
敵が現れた！

敵が現れたら、戦いを挑むか、にげるか決断しなければならない。強い相手だと大きなダメージをうけて生命力がへってしまう。HP(生命力)が0になったら、ゲームオーバー。

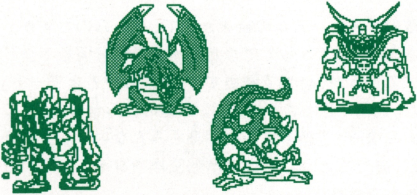


アーツマグナムにパワーを注入!

敵と戦うときは、アーツマグナムの画面に絵をかく。絵の形によってパワーの大きさがちがう。できるだけパワーのある武器を使って、敵と対決しよう。



こんな敵がダンジョン・ワールドのどこかにひそんでいる!!



2つのモードに挑戦してみ

プログラムされた敵と孤独に戦う

シナリオモード

ワールド1から4まで、プログラムされたダンジョン・ワールドをすすむモード。各フロアーの部屋のならびかたや敵の現れかたなど、ゲーム展開は、そのつど変わる。

自分でゲームをデザインしてタイムを競う

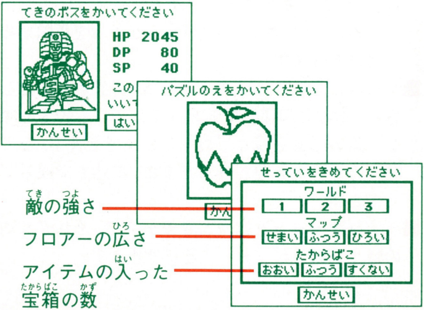
はやときモード

敵のボスとパズルの絵をかいて、ゲームのむずかしさを選ぶ。こうしてできたゲームを何分何秒でクリアできるか、時間で勝負するのが「はやときモード」だ。通信で送ったゲームは、部屋の組み合わせや、ワナの場所、宝箱の場所や中身もみんないっしょだから、友だちどうしだけの情報交換やタイムトライアルもできる。

よう

「シナリオモード」と「はやときモード」は、モードごとに戦士やゲームを進行させたところまでの記録をもっている。ゲームの進行状況は部屋を進むたびに自動的に記録されているので、「シナリオモード」の途中で「はやときモード」のゲームを作っても、「シナリオモード」のつづきからあそべる。

はやときモードの画面例



ゲームのはじめかた

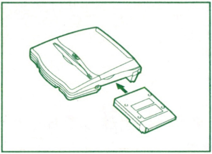
はじめる前に

■シナリオモードであそぶ場合、最後のワールドをクリアするまでかなり時間がかかります。
途中であそびをやめるときは、ゲームカセットを抜かずに電源スイッチを切り、またあそぶときには、そのまま電源スイッチを入れるようにしてください。そうすれば、つづきからゲームを再開することができます。

■ゲームの途中で「でんちこうかん」の表示が出たときは、本体と同様に電池をはずしてから約３分間ゲームの内容を残しておくことができます。この間にカセットを差し込んだまま、電池を交換してください。

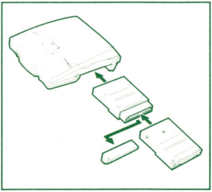
■シナリオモードとはやときモードで、それぞれ別の戦士を記憶しておくことができます。

1 ゲームカセットをセットする



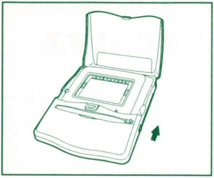
必ず電源スイッチを切った状態で、カセットの向きを間違えないように図をよく見てセットします。

マンガカセットと合体するとき



ゲームカセットのキャップをはずして、マンガカセットをセットします。こうすると、マンガカセットのキャラクター・スタンプを押して、戦士やパズルをつくることができます。

2 電源スイッチを入れる



本体の右側面の電源スイッチを上にスライドさせると、電源が入ります。

❗電源スイッチを入れたまま5分以上放っておくと、ピーピーピー…と鳴ります。
使わないときは、スイッチを切りましょう。

3 注意の画面がでる



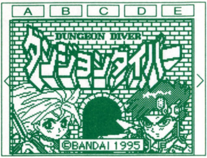
今までかいた絵やデータが消えてもよいときは、[はい]にタッチします。



注意内容がわかったら、[はい]にタッチします。

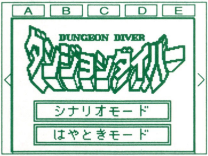
! もし、[やめる]にタッチすると、「でんげんをきってカセットをはずしてください。」と表示されて、ダンジョンダイバーであそぶことはできません。

4 タイトル画面が出る



タイトル画面が表示されます。画面にタッチすると、モードを選ぶ画面になります。

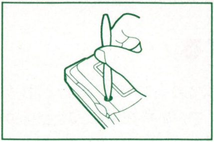
5 モードを選ぶ



[シナリオモード]または[はやときモード]にタッチします。

! ここからの操作は、22ページの「シナリオモード」、または、40ページの「はやときモード」を読んでください。

ペンタッチの位置直しをしたい場合



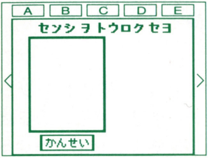
図のようにタッチペンのペン先で位置直しスイッチを押すと、次の画面が表示されます。



これは、実際のペンタッチの位置と画面に出る絵の位置を正確に合わせるための操作です。左上と右下に✛が表示されるので、✛の中心にタッチペンで軽く1回ピッと音がするまでタッチします。

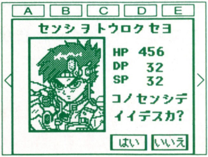
❗この画面は、初めて使うときと長時間電池をはずしておいたときに自動的に表示されます。詳しくは、本体の取扱説明書の6ページ、34ページを読んでください。

1 戦士を登録する



次の3つの方法のどれかで、四角の中に戦士をかきます。かいた絵によって、戦士の強さが決まります。

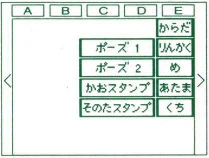
戦士のスタンプを押す方法



メニューCの[せんしスタンプ]にタッチします。ダイバーまたはバディの絵にタッチし、四角の中をタッチします。

❗[せんしスタンプ]の絵は、〈 または 〉にタッチして切り替えることができます。

マンガカセットのスタンプを押す方法



マンガカセットをセットします。(17ページ参照)メニューDを選び、スタンプの種類を選びます。絵にタッチし、四角の中にタッチします。

❗ タッチしたところを中心にして絵が出ます。

イラストを手書きする方法



四角の中にペンで絵をかきます。
メニューBでペンの太さや消しゴムの大きさを選ぶことができます。

❗ メニューBについて詳しくは、本体の取扱説明書の10～13ページを読んでください。



絵が決まったら、[かんせい]にタッチします。
戦士のHP(生命力)、DP(防御力)、SP(すばやさ)が出ます。
[はい]にタッチすると登録、[いいえ]にタッチするとかき直せます。

2 戦士に名前をつける



キーボードにタッチすると＝の上に文字が出ます。
名前をつけたら、[かんせい]にタッチします。

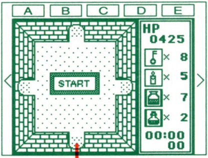
❗まちがえたら、まちがえた文字にタッチして、＝をその文字に合わせ、キーボードにタッチします。

❗゜や゛をつけるときは、＝を文字に合わせてから、゜や゛にタッチします。たとえば、「だ」を出したいときは、「た」にタッチして＝を「た」の下に合わせてから、゛にタッチします。

3 ゲームをはじめる

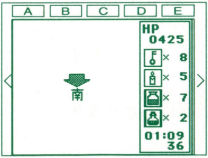


□□□□□には、キミがつけた戦士の名前が出ています。
画面にタッチすると、ゲーム開始です。

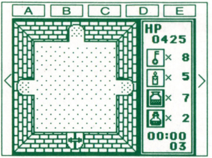


ペンタッチする

スタートの部屋。
画面には、戦士のHP（生命力）、4つのアイテムと持ち数、ゲームの経過時刻が出ます。扉や通路を選んでタッチします。



進んだ方向を示すため、矢印と東西南北の文字が出ます。



次の部屋に入ります。敵が現れなかったら、つづけて進みたい方向の通路か扉にタッチします。アイテムや宝箱があったら、タッチして拾います。

- 敵が現れたら戦闘画面になります。「4　敵と戦闘する」を読んでください。
- メニューDでフロアー全体が見られます。どっちに進んだら早くゴールにいけるか作戦をたてよう。ただし、どこにどんな敵がひそんでいるかはわからない。ゴールにはフロアーのボスがまっています。(27ページ参照)
- メニューBで戦士の今の状態を見ることができます。戦士のパワーやコインの数をチェックしながら戦おう。(28ページ参照)
- メニューCで今持っているアイテムを見ることができます。(28ページ参照)
- メニューAでタイトル画面にもどれます。(28ページ参照)

アイテムをたくさん集めよう

全部で12個のアイテムを持つことができる。
アイテムが持ちきれなくなったらメニューCでいらないアイテムをすて、強力なヤツと取り替えよう。
宝箱には6種類、福引には23種類のアイテムが用意されている。アイテムの効果は秘密。いいものもあれば悪いものもある。よく考えてみてね。

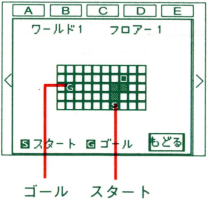

パズルの玉


スイッチの玉


幸せの小枝

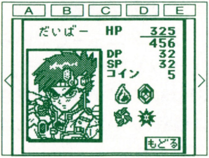

クリスタル

フロアー全体を見たいとき



メニューDにタッチします。
Sスタート、Gゴール、□今いる部屋がわかります。
通り抜けた部屋は黒くなっています。
[もどる]にタッチするともとの部屋にもどります。

今の状態を見たいとき

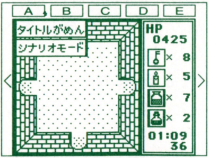


メニューBにタッチすると、戦士の絵と名前、パワー、コインの数、勝ち取った秘石が表示されます。



メニューCにタッチすると、持っているアイテムが表示されます。いらないものはタッチしてすてます。アイテムには、持っているだけで効果のあるものと、使える場面で使うかどうかを聞いてくるものがあります。

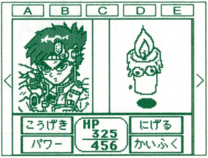
タイトル画面にもどりたいとき



メニューAにタッチし、[タイトルがめん]にタッチします。

4 敵と戦闘する

ひそんでいた敵が現れた! さあ、どうする？敵をやっつけるか、逃げ出すか。まず、マグナムに絵をかいて強い武器をつくる。そして攻撃だ。ダメージを受けたら回復して戦うこともできる。



[こうげき]にタッチすると戦いが始まります。ダメージの強さが－の数字で出ます。

[にげる]にタッチすると逃げられます。

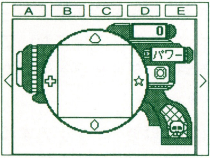
❗[にげる]にタッチしても逃げられず、敵の攻撃をうけることがあります。



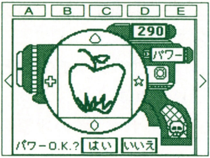
敵を倒すと勝利の画面になり、画面にタッチすると部屋にもどります。

戦士の生命力が0になるとゲームオーバー。

武器をつくる



戦闘画面で[パワー]にタッチします。マグナムにパワーを入力する画面が出ます。



アーツマグナムの四角の中に絵をかきます。[パワー]にタッチすると、かいた絵のパワーが表示され、[パワーO.K.?]という表示が出るので、よければ[はい]に、かき直したければ[いいえ]にタッチしてください。

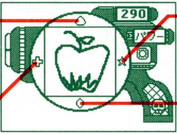
- アーツマグナムに絵がないと攻撃できません。絵がないときは[ぱわーニュウリョクセヨ]と表示されるので、[パワー]にタッチして絵をかいてください。
- アーツマグナムのパワーが弱いと、敵はなかなか倒れません。メニューBのお絵かきツールで絵をかき直して、強い武器にすることができます。

アーツマグナムと4つの紋章のひみつ

アーツマグナムには4つの紋章がある。かいた絵によって紋章の力が発揮され、それが敵の弱点と一致したときに強力なバースト攻撃になるぞ!

火の紋章
➡ファイヤーバースト

土の紋章
➡グランドバースト



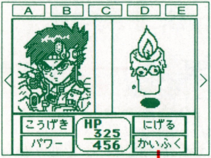
風の紋章
➡ハリケーンバースト

氷の紋章
➡アイスバースト

紋章の力は、それぞれの紋章の近くに絵のかきこみの量が多いと発生するしくみになっている。
敵には得意な紋章の力と弱点があり、得意な紋章のバースト攻撃をかけてくる。マグナムで敵が得意なものと同じ種類のバースト攻撃をしても、効き目はない(ダメージ0)。攻撃に効き目がないときは、絵をかき直して、敵の弱点が4つの紋章のうちの何なのかを探りながら攻撃する。これが勝利のコツだ。
各ワールドのフロアー1と2のボスを倒すと、秘石が2つずつ手にはいる。(紋章は秘石が組み込まれて黒くなる。)秘石には敵の防御力を弱める効果がある。

戦闘のダメージを回復したいとき

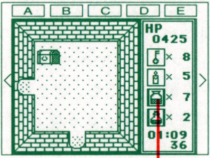
■戦闘中に回復したいとき



ここにタッチする

戦闘画面で[かいふく]にタッチします。[はい]にタッチすると回復の水で戦士の生命力が回復します。ただし、この回は攻撃できません。

■戦闘終了後に回復したいとき



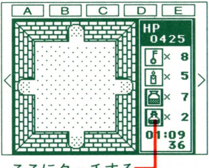
ここにタッチする

回復の水にタッチすると、HP(生命力)が回復します。

❗回復の水はゲームスタート時に5つ持っています。残り表示が0だと回復できません。宝箱などから手に入れることができます。

毒攻撃をうけたとき





ここにタッチする

戦闘中に毒攻撃をうけると、画面にメッセージが出ます。戦闘が終わった後で毒がまわります。毒攻撃をうけると画面のＨＰが反転表示します。このまま部屋を移動すると、移動するたびにHP(生命力)が10ポイントずつへっていきます。解毒剤にタッチすると、毒が消えて回復します。

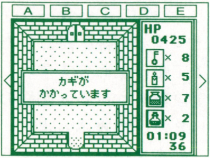
❗解毒剤はゲームスタート時に２つ持っています。残り表示が０だと回復できません。宝箱などから手に入れることができます。

❗毒はHPが50ポイントになった時点でへらなくなります。なるべく早く回復しよう。

❗敵は毒のほかにもいろいろな特殊攻撃をしてくるぞ。

5 戦士を待ちうけるワナの数々

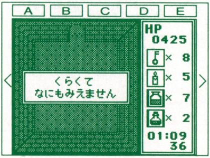
カギがかかっている扉



カギがかかっている扉をタッチするとメッセージが出ます。画面にタッチし、カギを使うときは[はい]使わないときは[いいえ]にタッチします。

❗カギがなかったり[いいえ]を選ぶと、扉は開きません。

暗やみの部屋



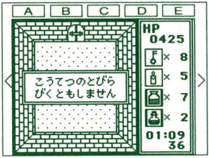
暗やみの部屋に入るとメッセージが出ます。画面にタッチし、ろうそくを使うときは[はい]、使わないときは[いいえ]にタッチします。

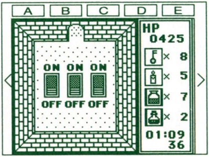
❗ろうそくがなかったり[いいえ]を選ぶと、元の部屋にもどります。

❗カギとろうそくは、フロアーをクリアすると、残りが0になるので、次のフロアーで集めてください。

こうてつの扉

カギでは開けられないこうてつの扉。この扉を開けるには、スイッチの部屋をみつけて、スイッチを合わせなければなりません。





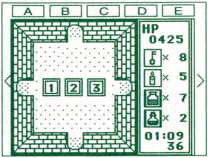
スイッチの玉を持っている場合は、スイッチの部屋でスイッチにタッチすると、メッセージが出ます。[はい]にタッチするとスイッチが自動的に合わさり、ファンファーレが鳴ります。こうてつの扉は壊れて通れるようになります。

持っていない場合は、スイッチにタッチすると、ON・OFFが切り替わります。

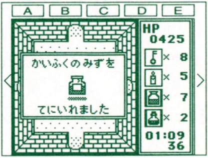
3つのスイッチのON・OFFの組み合わせが正しく合うと、こうてつの扉が壊れて部屋に入れます。

❗スイッチの玉は1回使うと持っているアイテムから1つへります。

ボタンのわな



それぞれにしかけのあるボタンが3つならんでいる部屋があります。
ボタンを1つタッチして選びます。



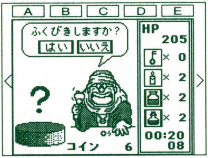
選んだボタンによって次のどれかが起こります。

■敵が現れる
■回復の水が手に入る
■福引屋が出てくる

❗ボタンは何度でもタッチできます。ただし、1回ごとにしかけがかわります。
❗敵に勝ってボタンの部屋にもどっても、3つのボタンのうちのどれかに、別の敵がひそんでいます。

福引屋が現われたら…

ボタンの部屋で、ボタンにタッチすると福引屋が現れることがある。福引の中には強力なアイテムが入っているから、うまく当てるとすごい力になる。ただし、コインを持っていないと福引は引けない。



福引屋の画面で[はい]にタッチします。

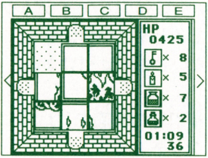
アイテムが回っている画面で[ストップ]にタッチし、動きを止めます。アイテムが１つ手に入り、コインが１つへります。

❗ (パズルの玉)、 (スイッチの玉)、 (きせきの玉)はいくつでも持てます。それ以外は、１つしか持てません。

❗ 手に入れたアイテムはメニューＣで表示されます。ただし、回復の水・解毒剤・コインは持ち数がふえ、情報はその場で見られます。そのため、メニューＣには表示されません。

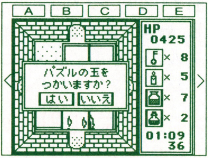
6 さあ、ゴールへ!

パズルを解く



ゴールの部屋には必ずパズルがあります。
コマをスライドさせてパズルを解きます。
パズルが解けたら画面にタッチします。

! 解きかたは本体の９コマパズルと同じです。

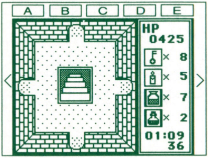


（パズルの玉）を持っている場合は、パズルにタッチすると、メッセージが出ます。［はい］にタッチするとパズルが解け、階段が現れます。

! いったんパズルを解いて階段が現れたら、あとは戦闘のチャンスをねらうだけ。部屋から出ても再びパズルを解く必要はありません。

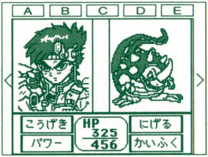
! パズルの玉は１回使うと、持っているアイテムから１つへります。

敵のボスと戦う



階段にタッチするとボスが現れ、戦闘になります。

❗ 階段にタッチしないで、扉や通路にタッチすると戦闘を避け、部屋から出られます。アイテムを集めてパワーを強化してから、ボスと戦うこともできます。

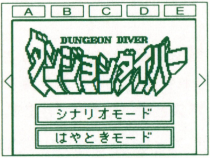


ボスと戦闘します。戦闘は、いままでと同じですが、逃げられません。
ボスを倒すと勝利の画面になり、秘石を2つ獲得して次のフロアーに進めます。

戦士の生命力が0になるとゲームオーバー。
フロアー3のボスを倒すと次のワールドに進めます。

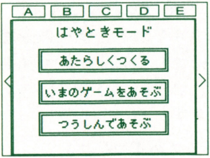
はやときモード

ゲームの難しさを決め、パズルの絵はキミがかく。敵のボスと戦士もかける。あそび方はシナリオモードと同じ。何分でボスを倒せるか、速さの勝負だ。1つのゲームはシナリオモードのフロアー1つ分だ。



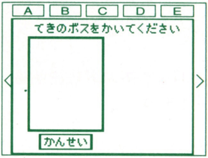
モード選択画面で[はやときモード]にタッチします。

初めてあそぶときは[あたらしくつくる]、作ったゲームであそぶときは[いまのゲームをあそぶ]、作ったゲームを別の電子漫画塾に送ってあそぶときは[つうしんであそぶ]を選びます。



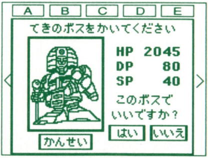
ゲームを途中で止めたときは、続きからあそぶこともできます。

1 敵のボスをつくる



四角の中に敵のボスの絵をかきます。メニューCの[てきスタンプ]にタッチして、3人のボスから選ぶこともできます。

! [てきスタンプ]の絵は、< または > にタッチして切り替えられます。

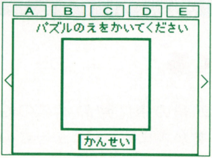


[かんせい]にタッチするとボスのパワーが出ます。[はい]にタッチすると登録、[いいえ]にタッチするとかき直せます。ボスに名前をつけて、[かんせい]にタッチします。

! 文字の入れかたは、24ページと同じです。

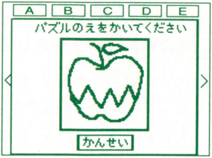
! [てきスタンプ]と同じ敵がシナリオモードに登場しますが、パワーと得意な攻撃は異なります。

2 パズルの絵をかく



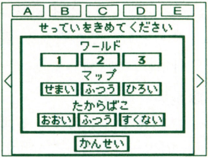
四角の中にペンで絵をかきます。
メニューBでペンの太さや消しゴムの大きさを選ぶことができます。

❗メニューBについて詳しくは、本体の取扱説明書の10〜13ページを読んでください。



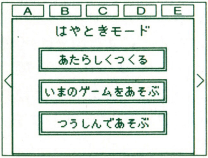
絵ができたら[かんせい]にタッチします。

3 むずかしさのレベルを決める



それぞれ3つの中からレベルを選びます。
[ワールド]は敵の強さ。(3がいちばん強い)
[マップ]はフロアーの広さ。[たからばこ]はアイテムが入った箱の数。
レベルが決まったら、[かんせい]にタッチします。

4 ゲームをはじめる

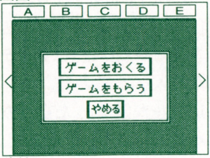


設定が終わると最初の画面にもどります。
[いまのゲームをあそぶ]にタッチするとゲームが始められます。シナリオモードと同じやり方で戦士を登録し、スタートします。

通信であそぶ

電子漫画塾が２台と、ゲームカセット ダンジョンダイバーが２つあると、はやときゲームをやりとりしてあそべる。同じゲームでどちらが早くボスを倒せるか、勝負しよう。

画面１



画面２



■通信をはじめる

はやときモードのモード画面(40ページ参照)で[つうしんであそぶ]にタッチします。

■ゲームを送る方

画面１で[ゲームをおくる]にタッチします。

■ゲームをもらう方

画面１で[ゲームをもらう]にタッチします。作ったゲームがすでにある場合は、そのゲームを消してよいか聞いてきます(画面２)。よければ、[はい]にタッチします。

！通信には約30秒かかります。

！２台のうちどちらかが[つうしんエラー]になると、正しく通信できないので、はじめからやりなおしてください。

！通信については、本体の取扱説明書22、23ページを読んでください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためにプログラム上、予期できないような不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関　東)台東区駒形2-5-5 〒111-81 ☎03-3847-6666

(関　西)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531 ☎06-375-5050

(中　部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

